



Special Operations

SPECIAL OPERATIONS

(Operaciones Especiales)

Autor: Keith Hunt

Copyright: M. C. Lothlorien 1984

Sumario

(Extracto de una carta al líder del escuadrón de operaciones especiales)

Hace dos meses durante una misión rutinaria de reconocimiento uno de nuestros aviones logró una foto de lo que parece ser una zona de seguridad fuertemente protegida. Tenemos ahora unos informes que dan a entender que existe un enorme laberinto subterráneo debajo de este recinto enemigo. Parece probable que es aquí donde se encuentra la situación de su Centro de Investigaciones de Armas Avanzadas, lo cual ha sido un misterio desde hace ya algún tiempo.

También hemos recibido informes periódicos sobre las actividades de algunos de los científicos del Centro de Investigaciones y, junto con otros informes, nos han llevado a la conclusión de que han avanzado mucho en el desarrollo de un nuevo y muy sofisticado sistema de armas. Es probable que este sistema incluye un potente virus bacteriológico capaz de causar muertes y enfermedades sin límite. Creemos, además, que se empleará este virus conjuntamente con un nuevo tipo de cohete, por lo cual deducimos que han hecho avances tremendos en la tecnología, combustible y sistemas de dirección de cohetes.

Es imprescindible que introduzcamos allí un equipo lo antes posible para valorar el progreso y la potencialidad de este proyecto. Puede que sea necesario destruir estas instalaciones.

Lean, por favor, las notas e informes que mando adjunto y estén preparados para comenzar la operación dentro de ocho días.

LOTHLORIEN

SPECIAL OPERATIONS

Operaciones especiales

A. Estructura y Objetivo

La acción de este emocionante juego de guerra y aventuras transcurre durante los últimos

días de la Segunda Guerra Mundial y encontrarás un escenario más detallado al dorso de la portada.

El juego utiliza una pantalla partida y mapas de diferentes posiciones.

Se muestra tu posición en cada uno de estos mapas de tal manera que sólo se ve lo que tú podrías ver si estuvieras allí en la tierra (con la excepción del recinto, dado que ya tienes una aerofoto de esta zona).

El tiempo juega un papel importante, dado que muchos acontecimientos están programados para ocurrir durante las diferentes etapas del juego. También hay un límite de tiempo que tú mismo te impones. Este será la hora de reencuentro con tu avión de transporte.

Aunque se puede recoger y utilizar material como en otros juegos de aventuras, hay aquí una característica importante la que tiene mucho que ver en determinar tu éxito o fracaso con los problemas que encontrarás. Esta característica es la utilización de «destrezas». Cada miembro de tu equipo posee 2 destrezas especiales, las cuales serán requeridas para llevar a cabo ciertas tareas. La elección de miembros del equipo es tuya -hay 30 de los que puedes escoger.

La aventura es distinta cada vez que juegas pero es posible utilizar el mismo escenario en numerosas ocasiones empleando la característica de salva-juegos.

Por último, para tu misión puedes elegir entre siete objetivos de diversos niveles de dificultad.

B. Comienzo, Objetivos y Tiempo

Para empezar, se requerirán los siguientes «inputs» antes de que se pueda iniciar el juego:

—«continue saved game Y/N» (continuar juego salvado, si o no). Para jugar un juego en parte salvado, en parte acabado, pulsa el «Y» y sigue las instrucciones. Al entrar en «N» se iniciará un nuevo juego (que siempre será diferente).

—«objective (1-7)?» (¿objetivo (1-7)?). Selecciona de la lista en el menú de referencia.

(NOTA - el objetivo para juegos salvados puede cambiarse una vez llegado a este punto.)

—«time (1-9)?» (¿tiempo (1-9)?). El número de horas hasta el momento de recogida en decenas de horas. Por ejemplo, «time 6» quiere decir «ven a recogernos dentro de 60 horas». (Una vez más el tiempo puede ser cambiado con los juegos salvados.)

C. Selección del equipo

De una lista de 30 aspirantes tienes que elegir a 4 personas más para acompañarte en la misión. Cada uno de estos hombres o mujeres posee dos destrezas de especialista. Para averiguar la segunda destreza de cada tendrás que entrevistarles, pero, como este proceso ocupa un día entero, sólo te será posible entre-

vistar a 8 de ellos antes de que se comience la misión. Para asegurar el éxito de la misión es preciso que hagas una selección cuidadosa. No estás obligado a elegir a un candidato ya entrevistado, ni tampoco hay que entrevistar al candidato para elegirle.

Como líder, tú tienes 2 destrezas, una, el ser líder y luego otra más. Estas serán «highlighted» (encendidas). Cuando te pregunten «which applicant?» (cuál aspirante) tienes que contestar dando el número o letra de código que se encuentra a la izquierda de su destreza principal. Cuando te pregunte «select or interview?» (elegir o entrevistar), el responder «S» elegirá a esa persona para tu equipo. Al contestar «I» te revelará su segunda destreza. A partir del segundo día no se te permitirán más entrevistas y sólo se podrá emplear «S».

Cuando hayas seleccionado tu equipo, el ordenador entonces «creará» tu aventura –tardará aproximadamente un minuto.

D. Los tres escenarios principales

Aunque existan 18 mapas la mayoría del juego se centrará alrededor de los 3 escenarios principales – FOREST (bosque), COMPOUND (recinto) y COMPLEX (laberinto).

D1 – *Forest* – bajas en paracaídas durante la noche en medio de un bosque cerca de la zona de blanco y el mapa en un principio representará la escena a vista de pájaro – No es exacta y no mostrará ninguna de las principales características del terreno.

Se indicará tu posición por un cuadrado destellante (como en otros escenarios). Las verdaderas características del terreno también serán presentadas en los cuatro cuadrados alrededor.

Mientras estés en el bosque ten cuidado –hay varias patrullas enemigas alrededor tuyo–. Cualquiera que entre en su zona de busca prescrita será considerado hostil y el resultado será un combate.

Se podrá ver una clave de las características del terreno del bosque empleando el mando «tf». (TF)

D2 – *Compound* – Ya tendrás una foto de esta zona. La entrada al subterráneo «Complex» se encuentra en el centro del «Compound» y está guardada constantemente como se muestra en la foto aérea. Hay una guardia también en la verja principal del «Compound». No se mostrará ni el movimiento ni la posición de los otros guardias y personal en esta zona, dado que estarán en constante movimiento –o sea; el lugar está literalmente plagado de ellos–.

D3 – *Complex* – El laberinto subterráneo es una serie de pasajes y cuartos en los cuales sólo puedes ver en línea recta –no puedes ver a la vuelta de las esquinas ni através de las puertas–. La muestra te enseñará lo que si puedes ver más las zonas por las cuales ya has pasado.

Aparte de los límites del Este y Oeste del

«Complex», no hay callejones sin salida –todos los pasajes te llevarán a algún sitio–. Hay 3 posibles entradas/salidas del «Complex», estas están a los extremos Este y Oeste. Para salir del «Complex», emplea el mando de salida «ou» al llegar a estas posiciones. Con la excepción de la entrada principal, sólo te es posible salir por una ruta particular si ya has entrado por allí.

E. Tiempo

El tiempo transcurrido desde el comienzo de la misión estará constantemente indicado en horas y minutos. Distintas acciones y muestras de destreza consumirán más o menos tiempo. Esto también varía según el escenario –por ejemplo, el movimiento dentro del bosque tarda 20 minutos mientras movimientos dentro del laberinto sólo tardan 2 minutos.

Como la decisión del tiempo que tendrás para completar la operación es tuya, ¿por qué no te animas un poco? No te des siempre el máximo.

F. Acciones/Destrezas

Se encuentran todas las acciones en los menús de referencia. Por lo general se explican por si mismo pero el uso de las destrezas en equipo es una característica importante y única del juego y hay algunas restricciones en el uso de destrezas. Sólo se pueden emplear 3 destrezas a la vez. El líder está considerado como hábil en TODAS las destrezas pero, debido al gran

esfuerzo de esta misión concreta, sólo le será permitido seleccionar el uso de sus destrezas en 5 ocasiones distintas. las destrezas del equipo se muestran constantemente debajo del área del mapa. Un miembro del equipo utilizará sus destrezas únicamente cuando recibe la instrucción de hacerlo. Se efectúa esto por medio del mando «su». Se te preguntará «SKILL TO USE?» (¿destreza a emplear?). Ahora tendrás que entrar las tres primeras letras de la destreza (ver menú). Si algún miembro de tu equipo posee esta destreza, se empleará hasta que esté cancelado. para emplear la destreza del líder en la utilización de cualquiera de las destrezas a tu disposición, primero tienes que seleccionar «Lea». Se te preguntará «SKILL TO USE (Lea)?» y responderás con las tres primeras letras de la destreza en cuestión. Para cancelar una destreza, emplea «sc» cuando te pregunten «ACTION?» y las tres primeras letras de la destreza cuando te pregunten «SKILL TO CANCEL?». No obstante, para cancelar la destreza «líder» especial, *tienes que entrar «Lea» y no la destreza que está empleando.*

NOTA – Al entrar destrezas o acciones no puedes suprimir. Para corregir errores, pulsa «z» una o dos veces para completar la acción/destreza.

Si por error seleccionas «su» o «sc» la única manera de escapar es pulsar la entrada de una destreza válida que tu equipo *no posea.*

Siempre se cancela el uso de destrezas cuan-

do se entra en combate.

G. Combate

Cuando una patrulla enemiga entra en una de las cuatro zonas contiguas a tu grupo, el combate normalmente ocurrirá. Durante el combate tus hombres se verán al fondo de la zona de escaramuzas como números 1-5. 1 es el líder, 2, es el segundo miembro del equipo, etc. El enemigo estará desplegado desde la parte superior del mapa.

Por cada uno de tus hombres tienes que seleccionar un blanco enemigo, luego mover a cada hombre 2 «cuadrados» usando las teclas «cursor» (5-8), o 9 para no movimiento. Después de que el enemigo se haya movido, el combate comenzará. Un impacto causa una herida, dos, la muerte. Para dar en el blanco hay que haber una clara línea de visibilidad, o sea, sin la obstrucción de árboles o hombres. Al ser alcanzado el hombre destellerá.

Cuando se haya resuelto el combate se podrá ver un uniforme sobre la condición de tus hombres usando el mando «st».

Aunque las patrullas normalmente atacan inmediatamente, es posible evitarlas, seguirles la pista o tenderles una emboscada.

H. Juegos salvados

Puedes salvar la actual posición del juego usando el mando «quit» (quitar) «qu». Se te



preguntará si deseas salvar la posición del juego. Si es así, entra «y» y sigue las instrucciones, habiéndote *asegurado primero que las teclas del cassette, etc. estén puestas correctamente para salvar*, tal como se demuestra en el manual del usuario. Todos los «saves» tienen que efectuarse dentro de uno de los 3 escenarios principales: «Forest», «Compound» o «Complex».

Se ha ideado el programa para crear una situación distinta cada vez que juegas pero es posible jugar al mismo «set» multiples veces.

Para hacer esto, primero selecciona el objetivo, tiempo y equipo, luego, como tu primera orden, entra «qu» (quitar) y salva el juego.

Puedes, entonces, emplear esto para todos los juegos posteriores. Con los juegos salvados es lícito cambiar el objetivo y el tiempo cada vez que se carguen.

Así el mismo mapa y el mismo equipo pueden emplearse para intentar todos los 7 objetivos, uno tras otro.

NOTA – Si se salva un juego una vez que se haya llevado a cabo la primera parte de la misión, entonces NO se te permitirá cambiar de objetivo.

I. Ayudas

1) Salvaguarda a tu líder – sin él tu tarea será aún más difícil.

2) Hay como mínimo 6 rutas completamente distintas para entrar en el «Compound» y el «Complex» sin que nadie te detecte. Piensa en cómo tú entrarías si verdaderamente tuvieras que hacerlo.

3) Cuidado en el «Compound» y en el «Complex» – recuerda que ésta es una zona de máxima seguridad.

4) Ten mucho cuidado en la selección de tu equipo y saca el mejor equilibrio de destreza para tu objetivo.

5) Recuerda que tu líder puede emplear cualquiera de las 30 destrezas – ten esto en cuenta al hacer tu selección.

6) Aprovecha tus destrezas al máximo –pruébalas repetidas veces y averigua lo que son capaces de hacer.

Objetivos

1) Localiza el recinto del enemigo y hay fotos de él. No es preciso que entres en el recinto mismo para hacer esto.

2) Averigua un método para entrar en el recinto y luego salir.

3) Averigua un método para entrar en el laberinto subterráneo y salir directamente.

4) Consigue una muestra de un combustible experimental para cohetes con base química.

- 5) Consigue una muestra del agente viral.
- 6) Consigue los detalles del sistema de dirección de cohetes (planos, especificaciones, etc.).
- 7) Destruye la área de Producción en el laberinto.
- **NOTA** – Para completar un objetivo tienes que reunirte con el avión que se encuentra al extremo opuesto al «Compound» en el mapa.
- *Tabla de referencias*
- *Acciones*
- mn, ms, me, mw –mover al N, S, E, O (N siempre se encuentra en la parte superior de la pantalla).
- in – entrar una característica o vehículo del terreno (destrezas o material a veces son necesarias para llevar a cabo esta acción).
- ou – salir de cuevas, etc, por la misma ruta que entraste, es decir, un escape rápido.
- su – uso de destreza (entra las primeras 3 letras de la destreza; el líder puede emplear cualquiera de éstas).
- sc – cancelar destreza (para el líder). Entra «Lea» y NO la destreza que está empleando.
- eq – catalogar todo material encontrado.

- se – búsqueda (no es preciso seleccionar dentro de cuevas, etc.).
- ta – coger una pieza de material.
- hi – esconder (a vosotros y no al material).
- at – atacar a guardias (sólo en «Forest»).
- no – no hacer nada (breves periodos).
- wa – esperar (periodos más largos).
- st – informe sobre la salud del equipo.
- tf – características del terreno empleadas en el escenario del «Forest».
- qu – quitar juego (incluye las opciones de salva-juego).
- *Tabla de destrezas*
- Acr(obat) – Acróbata
- Act(or) – Actor
- Bio(logist) – Biólogo
- Car(tographer) – Cartógrafo
- Che(mist) – Químico

- Cip(hers) = Criptógrafo
- Cli(mber) = Montañero
- Div(er) = Buzo
- Doc(tor) = Médico
- Ele(ctronics) = Electrónico
- Exp(losives) = Explosivos
- For(ger) = Falsificador
- Int(errogator) = Interrogador
- Lea(der) = Líder
- Lin(guist) = Linguista
- Loc(ksmith) = Cerrajero
- Mec(hanic) = Mecánico
- Mid(get) = Enano
- Nav(igator) = Navegante
- Pho(tographer) = Fotógrafo
- Phy(sicist) = Físico
- Pic(pocket) = Carterista

- ☐ Pil(ot) = Piloto
- ☐ Rad(io Operator) = Operador de radio
- ☐ Sap(per) = Zapador
- ☐ Sco(ut) = Explorador
- ☐ Sni(per) = Francotirador
- ☐ Str(ong Man) = Hombre fuerte
- ☐ Una(rmed Combat) = Combate sin armas
- ☐ Veh(icles) = Vehiculos

☐ J. *Cargar*

- ☐ Sigue las instrucciones en el manual del usuario que acompaña tu ordenador, siempre asegurando de que la cabeza del grabador de cassettes esté limpia y que el control de volumen y las teclas estén correctamente ajustados.